



PAPER

soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
C16 & PLUS/4 - VIC 20 -
TI-99/4A - SINCLAIR

Una pubblicazione della
J. soft editrice
Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

40

Anno 2 - N° 40 - 18 ottobre 1985

Pinguino
Il lupo e i 5 agnelli
Gara scilistica
Serpente
Papersprites
Papermelin
Il labirinto degli spettri
Stuntman

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.

Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.

A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.

Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS SHIFT.

Ad esempio quando si trova la codifi-

ca {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.

Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>	B	
<u>C</u>	C	
<u>D</u>	D	
<u>E</u>	E	
<u>F</u>	F	
<u>G</u>	G	
<u>H</u>	H	
<u>I</u>	I	
<u>J</u>	J	
<u>K</u>	K	
<u>L</u>	L	
<u>M</u>	M	
<u>N</u>	N	
<u>O</u>	O	
<u>P</u>	P	
<u>Q</u>	Q	
<u>R</u>	R	
<u>S</u>	S	
<u>T</u>	T	
<u>U</u>	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9



CL6k-plus/4

- 6** Pinguino
di F. Sarcina
- 10** Il lupo e i 5 agnelli
di R. Wayton trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

- 12** Gara sciistica (3K Ram Joystick)
di R. Wolf trad. e adatt. di S. Albarelli

TI-99/4A

- 17** Serpente (Basic)
di V. Apps trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 19** Papersprites (Extended Basic)
di R. Burroughs trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 20** Papermellin (Basic)
di R. Didi trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

Sinclair Spectrum

- 23** Il labirinto degli spettri
di P. Forrest trad. e adatt. di C. Panzalis
- 26** Stuntman (16/48K)
di D. Ritchie trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuibi Grizzi

REDAZIONE:

Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA

PUBBLICITÀ:
Aut. Min. Rich.

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non ab-

bia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).

Per riattivarlo batti:

SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{' 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{' 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Pinguino

Il nostro amico pinguino non ha vita facile: infatti deve difendere le sue sei uova dagli attacchi continui degli uccelli rapaci. Per fortuna può usare una moderna pistola laser per abbattere i suoi nemici. Si gioca usando i tasti O e P per muovere rispettivamente a sinistra

e a destra il pinguino; il barra spaziatrice serve a sparare con la pistola laser. Avete un solo colpo a disposizione per ogni uccello rapace: o lo centrate (e guadagnate 100 punti) o esso prenderà un uovo. Il gioco termina quando tutte e sei le uova sono state rapite.

```

100 GOSUB1630:PRINT"{CLR}{RED}":VOL8           :rem 248
110 COLOR0,8,5                                   :rem 6
120 COLOR4,8,5                                   :rem 11
130 PRINT"{ 6 GIU'}"TAB(15)"{RVS} PINGUINO "     :rem 24
140 PRINT"{ 6 GIU'}"TAB(10) "'O' = DESTRA":PRINTTAB(10) "
    {GIU'} 'P' = SINISTRA"                       :rem 35
150 PRINT"{GIU'}"TAB(10) "'BARRA' PER SPARARE"    :rem 240
160 FORDE=1TO3000:NEXTDE                         :rem 221
170 GOTO470                                       :rem 108
180 REM                                           :rem 125
190 KY=PEEK(2038)                                :rem 190
200 IFKY=64THEN220                                :rem 47
210 POKE3992+PC,32                                :rem 232
220 IFKY=38ANDPC>3THENPC=PC-1                     :rem 54
230 IFKY=41ANDPC<38THENPC=PC+1                   :rem 101
240 POKE3992+PC,34                                :rem 237
250 POKE2968+PC,0                                 :rem 185
260 IFKY<>60THEN460                                :rem 116
270 IFFF=1THEN460                                 :rem 235
280 SOUND3,700,20                                 :rem 167
290 FORK=22TOBRSTEP-1                             :rem 63
300 POKEK*40+PC+3072,38                           :rem 231
310 POKEK*40+PC+2048,66                           :rem 235
320 NEXTK                                          :rem 31
330 FORK=22TOBRSTEP-1                             :rem 58
340 POKEK*40+PC+3072,32                           :rem 229
350 NEXTK                                          :rem 34
360 FF=1                                           :rem 147
370 IFPC<>BCORBR>=23THEN460                       :rem 153
380 SOUND1,900,30                                 :rem 169
390 GOSUB190                                       :rem 182
400 SC=SC+100                                     :rem 185
410 COLOR0,7,4                                    :rem 7
420 M(WE)=0                                       :rem 61

```

430	GOSUB1570	:rem	228
440	GOSUB190	:rem	178
450	GOSUB1440	:rem	226
460	RETURN	:rem	122
470	FORJ=14608TO14647	:rem	181
480	READB	:rem	250
490	POKEJ,B	:rem	132
500	NEXTJ	:rem	30
510	DATA28,56,60,102,102,102,102,60	:rem	209
520	DATA0,0,24,60,60,60,60,24	:rem	169
530	DATA128,130,206,252,56,120,110,71	:rem	62
540	DATA1,65,115,63,28,30,118,226	:rem	132
550	DATA8,8,8,8,8,8,8,8	:rem	168
560	D=3072	:rem	232
570	C=2048	:rem	234
580	COLOR0,7,4	:rem	15
590	COLOR4,7,4	:rem	20
600	PRINT" {CLR} [<2>]"	:rem	143
610	PRINT" {HOME}"TAB(4) "UOVA RIMASTE: "SPC(8) "PUNTI: "	:rem	34
620	FORJ=1TO6	:rem	16
630	M(J)=0	:rem	238
640	NEXTJ	:rem	35
650	SC=0	:rem	189
660	PC=15	:rem	210
670	FORJ=1TO6	:rem	21
680	EC(J)=J*5	:rem	167
690	POKE4032+J*5,35	:rem	255
700	POKE3008+J*5,113	:rem	38
710	NEXTJ	:rem	33
720	LE=6	:rem	157
730	GOSUB1570	:rem	231
740	FORJ=1TO6	:rem	19
750	GOSUB1440	:rem	229
760	GOSUB190	:rem	183
770	POKEBR*40+BC+D,S3	:rem	192
780	POKEBR*40+BC+C,C3	:rem	176
790	GOSUB190	:rem	186
800	IFBC<=EC(WE) THEN840	:rem	101
810	BC=BC-1	:rem	62
820	WB=36	:rem	217
830	GOSUB190	:rem	181
840	IFBC>=EC(WE) THEN880	:rem	111
850	BC=BC+1	:rem	64
860	WB=37	:rem	222
870	GOSUB190	:rem	185
880	IFBR>23THEN900	:rem	46
890	BR=BR+1	:rem	98
900	S3=PEEK(BR*40+BC+D)	:rem	19
910	C3=PEEK(BR*40+BC+C)	:rem	3
920	POKEBR*40+BC+D,WB	:rem	208

930 POKEBR*40+BC+C,0	:rem	103
940 GOSUB190	:rem	183
950 IFBC<>EC(WE)ORBR<>24THEN1010	:rem	167
960 SOUND1,500,30	:rem	169
970 POKEBR*40+BC+D,32	:rem	161
980 LE=LE-1	:rem	94
990 GOSUB1570	:rem	239
1000 GOTO1020	:rem	189
1010 GOTO770	:rem	153
1020 NEXTJ	:rem	76
1030 REM	:rem	168
1040 FORJ=900TO300STEP-25	:rem	210
1050 SOUND1,J,6	:rem	88
1060 NEXTJ	:rem	80
1070 PRINT"{HOME}"	:rem	172
1080 FORJ=1TO13	:rem	111
1090 PRINT"{GIU'}"	:rem	172
1100 NEXTJ	:rem	75
1110 PRINT"PUNTI REALIZZATI:"SC	:rem	243
1120 FORJ=1TO10	:rem	103
1130 GETGAS	:rem	81
1140 NEXTJ	:rem	79
1150 NM\$=""	:rem	7
1160 INPUT"{GIU'}COME TI CHIAMI";NM\$	:rem	19
1170 IFLEN(NM\$)<15THEN1190	:rem	227
1180 PRINT"NOME TROPPO LUNGO!":GOTO1160	:rem	143
1190 SA(10)=SC	:rem	228
1200 N\$(10)=NM\$	:rem	227
1210 FORJ=10TO2STEP-1	:rem	2
1220 IFSA(J)<SA(J-1) THEN1290	:rem	71
1230 TP=SA(J-1)	:rem	52
1240 T\$=N\$(J-1)	:rem	231
1250 SA(J-1)=SA(J)	:rem	193
1260 N\$(J-1)=N\$(J)	:rem	126
1270 SA(J)=TP	:rem	218
1280 N\$(J)=T\$	:rem	141
1290 NEXTJ	:rem	85
1300 PRINT"{CLR}"	:rem	40
1310 PRINTTAB(11)"PUNTEGGI MIGLIORI"	:rem	223
1320 PRINT"{ 3 GIU'}"	:rem	202
1330 FORM=1TO9	:rem	69
1340 PRINTTAB(5)M"- "SA(M)"{ 2 SPAZI}";	:rem	33
1350 PRINTTAB(18)N\$(M)	:rem	247
1360 NEXTM	:rem	86
1370 PRINT:PRINT	:rem	31
1380 PRINTTAB(9)"{ 4 GIU'}PREMI 'G' PER GIOCARRE":rem	:rem	53
1390 PRINTTAB(15)"'S' PER SMETTERE"	:rem	29
1400 GETQS	:rem	26
1410 IFQS=""THEN1400	:rem	63
1420 IFQS<>"S"THEN600	:rem	161
1430 GOTO1610	:rem	201

1440 BC=INT(RND(0)*28)+3	:rem	30
1450 BR=INT(RND(0)*17)+2	:rem	43
1460 FF=0	:rem	196
1470 S3=32	:rem	244
1480 WE=INT(RND(0)*6)+1	:rem	3
1490 GOSUB190	:rem	232
1500 IFM(WE)=1THEN1480	:rem	249
1510 M(WE)=1	:rem	111
1520 IFBC<16THEN1550	:rem	121
1530 WB=36	:rem	8
1540 GOTO1560	:rem	207
1550 WB=37	:rem	11
1560 RETURN	:rem	172
1570 GOSUB190	:rem	231
1580 PRINT"{HOME}"TAB(17)LE;TAB(31)SC	:rem	48
1590 GOSUB190	:rem	233
1600 RETURN	:rem	167
1610 SCNCLR:POKE65298,196:POKE65299,208	:rem	14
1620 END	:rem	160
1630 REM INIZIO CARATTERI=14336 (\$3800)	:rem	157
1640 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU'}MO":PRINT" { 5 GIU'}TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU'}X":PRINT" {GIU'}GO1670{HOME}"	:rem	52
1650 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56	:rem	190
1660 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem	:rem	166
1670 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN	:rem	79

Il lupo e i 5 agnelli

Nel mondo dei videogiochi può accadere di tutto, persino di assistere a degli agnelli che danno la caccia ad un povero lupo! Voi impersonate il lupo, rappresentato dal simbolo "WW", che all'inizio si trova in un angolo della scacchiera che appare sul video, mentre il computer controlla gli agnelli. Per vincere dovete riuscire a mangiare tre dei cinque agnelli senza farvi catturare. Per mangiare potete muovervi, utilizzando i tasti cursore, verticalmente ed orizzontalmente compiendo il numero di passi (da uno a cinque) che il computer vi concede quando è il vostro turno. Se vi viene detto, per

esempio, di effettuare tre passi potete farne uno verso l'alto e due verso destra. Il movimento degli agnelli è leggermente più limitato, in quanto essi possono muoversi uno per volta e in una sola direzione, ma non illudetevi, la caccia non sarà così facile! Ogni agnello è rappresentato da una G seguita da un numero compreso tra 1 e 5, indicante la distanza che l'agnello in questione può coprire muovendosi in una delle quattro direzioni possibili. Tenete infine presente che sia il lupo che gli agnelli possono mangiare solo se la preda si trova nella casella d'arrivo, e non in una di quelle di transito.

100 REM IL LUPO E I 5 AGNELLI	:rem 9
110 DIMB(10,10),R(5),C(5),NM(5)	:rem 51
120 COLOR0,8,1:COLOR4,4,3	:rem 175
130 C\$(0)="[< 2 +>]"	:rem 73
140 C\$(1)="{ 2 SPAZI}"	:rem 255
150 D\$="{HOME}{ 16 GIU'}"	:rem 162
160 GOTO1010	:rem 146
170 REM DISEGNA IL CAMPO	:rem 124
180 ONCA+2GOTO190,200,210	:rem 103
190 R=RW:C=CW:TX\$="WW":GOTO240	:rem 104
200 TX\$=C\$(R+CAND1):GOTO240	:rem 36
210 R=R(GT):C=C(GT)	:rem 73
220 TX\$="G"+RIGHT\$(STR\$(NM(GT)),1)	:rem 156
230 CA=GT	:rem 241
240 PRINTLEFT\$(D\$,3+R);TAB(2*C+1);SPC(7);TX\$	:rem 25
250 B(R,C)=CA	:rem 172
260 RETURN	:rem 120
270 REM INIZIALIZZA	:rem 203
280 REM DISEGNA IL CONTORNO	:rem 128
290 PRINT"{CLR}{BLU}";	:rem 89
300 FORR=1TO10	:rem 62
310 FORC=1TO10	:rem 48

320	CA=0:GOSUB170	:rem	216
330	NEXTC,R	:rem	150
340	REM COLLOCA IL LUPO	:rem	77
350	RW=1:CW=1:NM=INT(RND(0)*3+1)	:rem	93
360	CA=-1:GOSUB170	:rem	10
370	REM COLLOCA GLI AGNELLI	:rem	83
380	FORGT=1TO5	:rem	99
390	R(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	159
400	C(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	136
410	NM(GT)=INT(RND(0)*5+1)	:rem	181
420	IFB(R(GT),C(GT))<>0THEN390	:rem	198
430	CA=1:GOSUB170	:rem	219
440	NEXTGT	:rem	114
450	RETURN	:rem	121
460	REM MUOVE IL LUPO	:rem	223
470	PRINTD\$;"{ 11 SPAZI}PUOI FARE"NM"PASSI":IFNM=1THENPRI NT"{SU}"TAB(27)"O"	:rem	80
480	FORDU=1TONM	:rem	200
490	GETKEYMV\$	:rem	45
500	:	:rem	207
510	RD=(MV\$="{SU}"ANDRW>1)-(MV\$="{GIU'}"ANDRW<10)	:rem	110
520	CD=(MV\$="{SIN}"ANDCW>1)-(MV\$="{DES}"ANDCW<10)	:rem	90
530	TE=B(RW+RD,CW+CD)	:rem	227
540	IFTE<0ORTE>0ANDDU<NMTHEN490	:rem	228
550	NM(TE)=0	:rem	140
560	SC=SC+SGN(TE)	:rem	1
570	R=RW:C=CW	:rem	40
580	CA=0:GOSUB170	:rem	224
590	RW=RW+RD:CW=CW+CD	:rem	75
600	CA=-1:GOSUB170	:rem	7
610	NEXTDU	:rem	111
620	NM=INT(RND(0)*3+1)	:rem	202
630	RETURN	:rem	121
640	REM MOSSA DEL COMPUTER	:rem	69
650	PRINTD\$;"{ 13 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 3 SPAZI}"	:rem	46
660	REM VALUTAZIONE	:rem	210
670	MX=-400	:rem	64
680	FORGT=1TO5	:rem	102
690	IFNM(GT)=0THEN740	:rem	236
700	CG=C(GT):RG=R(GT)+NM(GT):GOSUB850	:rem	228
710	RG=R(GT)-NM(GT):GOSUB850	:rem	183
720	RG=R(GT):CG=C(GT)+NM(GT):GOSUB850	:rem	230
730	CG=C(GT)-NM(GT):GOSUB850	:rem	155
740	NEXTGT	:rem	117
750	REM MUOVE GLI AGNELLI	:rem	228
760	C=C(GB):R=R(GB)	:rem	47
770	CA=0:GOSUB170	:rem	225
780	R(GB)=RB:C(GB)=CB	:rem	181

790 NM(GB)=INT(RND(0)*5+1)	:rem	174
800 GT=GB	:rem	249
810 CA=1:GOSUB170	:rem	221
820 IFMX<400THENRETURN	:rem	173
830 PRINTD\$;"{ 15 SPAZI}HAI PERSO.{ 5 SPAZI}"	:rem	152
840 END	:rem	115
850 REM CONTROLLO SITUAZIONE	:rem	72
860 IFABS(R(GT)-RW)+ABS(C(GT)-CW)=NMTHENSQ=200:GOTO880		
	:rem	61
870 SQ=0	:rem	176
880 IFRG<10RRG>10ORCG<10RCG>10THENRETURN	:rem	127
890 IFB(RG,CG)>0THENRETURN	:rem	143
900 DI=ABS(RW-RG)+ABS(CW-CG)	:rem	156
910 IFDI=0THENSQ=500:GOTO990	:rem	221
920 IFDI=NMORDI=NM-2THENRETURN	:rem	3
930 IFDI<=5THENSQ=SQ+35	:rem	173
940 SQ=SQ-40*((RG=RW)*(CG=CW))	:rem	218
950 FORG=1TO5	:rem	18
960 SQ=SQ-10*((RG<>R(G))+(CG<>C(G)))	:rem	214
970 NEXT	:rem	223
980 IFSQ+RND(0)<MXTHEN1000	:rem	53
990 MX=SQ:GB=GT:RB=RG:CB=CG	:rem	237
1000 RETURN	:rem	161
1010 REM PROGRAMMA PRINCIPALE	:rem	51
1020 GOSUB270:REM INIZIALIZZA	:rem	72
1030 GOSUB460:REM MUOVE IL LUPO	:rem	93
1040 IFSC=3THEN1070	:rem	81
1050 GOSUB640:REM MOSSA DEL COMPUTER	:rem	197
1060 GOTO1030	:rem	196
1070 PRINTD\$;"{ 14 SPAZI}HAI VINTO!!!{ 4 SPAZI}"	:rem	1
1080 END	:rem	160

Gara sciistica

3K RAM - Joystick

Joe si è cacciato ancora una volta nei pasticci: ha frequentato un breve corso di sci ma ha sbagliato a prendere lo skilift, che lo ha portato sulla pista più difficile da percorrere, la famigerata pista nera. Questa pista è piena zeppa di pini centenari che obbligano il nostro caro Joe a compiere percorsi arzi-

gogolati, pieni di curve! Perché non aiutarlo a tornare alla sua baita sano e salvo caricando questo breve e simpatico gioco che gira su VIC 20 con espansione da 3 K?? La famigerata pista nera che Joe dovrà percorrere è divisa in quattro livelli. Facendo partire il gioco,

il computer programma alcuni caratteri e chiede al giocatore se vuole giocare con la velocità per professionisti o per principianti.

La differenza tra queste due velocità sta nel fatto che Joe corre a diversa velocità, e anche nel fatto che nella velocità più bassa il punteggio aumenta della metà.

Dopo aver attuato la scelta, viene visualizzato il primo livello, e il giocatore può muovere Joe con il Joystick.

È molto importante sapere che una volta partito, Joe non si può più fermare e non può neppure tornare indietro.

Per superare il livello è necessario passare attraverso la linea tracciata tra i due piloncini rossi con una F che sta per Fine.

Naturalmente più si procede e più le piste divengono difficili.

Se si riesce a superare il livello si riceve un bonus casuale tra 1 e 50 punti, mentre durante la discesa il punteggio sale lentamente di un punto alla volta. Se si riesce a superare anche il quarto livello si torna al primo, ma il punteggio non viene azzerato.

Ed ora mano alle racchette e buona discesa!!

```

1 PRINTCHR$(147):POKE36879,122                                :rem 231
3 PRINT"{ 4 GIU'}{ 2 DES}{BLU}& GARA SCIISTICA %"              :rem 163
5 POKE52,27:POKE56,27:CLR                                        :rem 228
7 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(32768+I):NEXT                    :rem 90
9 POKE36869,255                                                  :rem 64
11 FORT=1TO33:READQ:NEXT                                         :rem 52
13 FORC=7432TO7519:READG:POKEC,G:NEXT                           :rem 73
15 FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READY:IFY<>ATHE      :rem 241
   NPRINT"ERRORE NEI DATA":END
17 SYS(828):RESTORE:POKE36879,62                                :rem 198
19 PRINT"{ 3 GIU'}{WHT}* FIRE PER INIZIARE. *":POKE845,32      :rem 248
21 IFPEEK(845)<>0THEN21                                           :rem 69
23 P=PEEK(36866)AND128:SC=4*P+64*(PEEK(36869)AND112):CO=3      :rem 143
   7888+4*P
25 SK=1                                                          :rem 115
27 S$="{HOME}{ 21 GIU'}":AM$="().....CRASH.....":POKE36     :rem 107
   869,240
29 POKE36879,221:PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}{RED}{ 2 SPAZI}DIGIT      :rem 29
   A LA VELOCITA'{ 5 SPAZI}CHE PREFERISCI:"
31 PRINT"1.....PROFESSIONISTA{ 2 SPAZI}2.....PRINCIPIAN    :rem 127
   TE"
33 GETVE:IFVE<>1ANDVE<>2THEN33                                    :rem 159
35 POKE36869,255                                                  :rem 111
37 S1=36874:S2=S1+1:S3=S2+1:S4=S3+1:V=S4+1                    :rem 129
39 X=1:Y=2:TT=22:CH=37:Z=0:U=1                                  :rem 33
41 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEXT:POKEV,10:POKE36879,25        :rem 75
43 REM --SCELTA SCHEERMO--                                       :rem 17

```

45	ONSKGOSUB171,199,219,185	:rem	30
47	FOR T=180 TO 38 STEP 1:POKE36865,T:NEXT	:rem	146
49	REM -- ROUTINE PRINCIPALE --	:rem	18
51	OX=X:OY=Y	:rem	26
53	IFZ<>0 THEN SE=SE+.1/VE:IFINT(SE)>INT(HI) THEN HI=SE	:rem	40
55	PRINT "{HOME}{BLU}PUNTI:"INT(SE):PRINT "{HOME}"SPC(12)"R EC.:"INT(HI)	:rem	22
57	IFPEEK(841)=0 THEN Z=1	:rem	114
59	IFPEEK(842)=0 THEN Z=2	:rem	118
61	IFPEEK(843)=0 THEN Z=3:CH=38	:rem	222
63	IFPEEK(844)=0 THEN Z=4:CH=37	:rem	225
65	ONZGOSUB85,89,93,97	:rem	32
67	POKES2,0:POKES3,0	:rem	200
69	IFZ<>0 THEN READQ:U=U+1:IFU=33 THEN RESTORE:U=1	:rem	44
71	IFZ<>0 THEN POKES2,Q:POKES3,Q	:rem	199
73	P=PEEK(SC+X+TT*Y):IFP=33 OR P=42 THEN 101	:rem	237
75	IFPEEK(SC+X+TT*Y)=39 THEN 119	:rem	83
77	IFZ<>0 THEN POKESC+OX+TT*OY,42	:rem	254
79	POKECO+X+TT*Y,0:POKESC+X+TT*Y,CH	:rem	245
81	FORQW=0 TO (150*(VE-1)):NEXT:GOTO51	:rem	181
83	REM -- DIREZIONE --	:rem	172
85	Y=Y-1:IFY<1 THEN Y=1	:rem	63
87	RETURN	:rem	79
89	Y=Y+1:IFY>22 THEN Y=22	:rem	169
91	RETURN	:rem	74
93	X=X-1:IFX<0 THEN X=0	:rem	56
95	RETURN	:rem	78
97	X=X+1:IFX>21 THEN X=21	:rem	162
99	RETURN	:rem	82
101	REM -- CRASH --	:rem	155
103	POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:POKESC+OX+22*OY,43	:rem	253
105	FORVO=15 TO 0 STEP -.5:POKE36864,12+INT(RND(1)*3+1):POKEV VO:POKES4,160+VO:NEXT:POKES4,0	:rem	197
107	POKE36864,12	:rem	97
109	FOR T=1 TO 20:D\$=RIGHT\$(AM\$,1)+LEFT\$(AM\$,21):AM\$=D\$:POKE V,15:POKES3,200:FORL=1 TO 20	:rem	164
111	NEXTL:PRINTS\$"{BLU}";AM\$;:POKES3,0:NEXT	:rem	171
113	PRINT "{HOME}*FUOCO PER CONTINUARE*";	:rem	99
115	IFPEEK(845)<>0 THEN 115	:rem	173
117	SK=1:SE=0:RESTORE:U=1:GOTO27	:rem	27
119	REM -- VITTORIA --	:rem	165
121	POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:POKES4,0	:rem	132
123	POKEV,15:FORL=148 TO 220 STEP .7:POKES3,L:NEXTL:FORL=128 TO 200:POKES3,L:NEXT	:rem	82
125	FORL=200 TO 128 STEP 1:POKES3,L:NEXT:POKEV,0:POKES3,0	:rem	184
127	SE=SE+INT(RND(1)*50+10):SK=SK+1:IFSK>4 THEN SK=1	:rem	18

```

129 PRINT"{HOME} PREPARATI A SUPERARE{ 6 SPAZI}IL LIVELLO
    "SK"{SIN}{ 5 SPAZI}";                                :rem 54
131 FORLL=1TO3000:NEXTLL                                    :rem 249
133 U=1:RESTORE:GOTO27                                      :rem 148
135 REM --DATI DEL MOTIVO ACCOMPAGNATORE--                 :rem 10
137 DATA201,201,201,207,212,212,207,207,215,215,212,212,2
    07,199,201,0                                           :rem 80
139 DATA223,223,219,219,215,215,212,212,207,207,212,201,2
    19,219,219,219,0                                       :rem 49
141 REM -- DATI PER I CARATTERI PROGRAMMATI --            :rem 98
143 DATA16,40,16,40,84,56,84,146,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 58
145 DATA0,0,0,255,73,73,73,73,62,34,46,38,46,46,127,65,0,
    12,24,252,16,145,126,0                                 :rem 85
147 DATA0,48,24,63,8,137,126,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0 :rem 61
149 DATA1,127,110,70,111,255,48,48,0,192,64,126,254,255,1
    2,12                                                     :rem 227
151 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,130,68,40,16,44,126,0       :rem 243
153 REM --DATI LINGUAGGIO MACCHINA PER LA LETTURA DEL JOY
    STICK--                                                 :rem 71
155 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88           :rem 213
157 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141       :rem 140
159 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173             :rem 118
161 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141      :rem 148
163 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173             :rem 118
165 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145,rem 112
167 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,0,7167    :rem 211
169 REM --SCHERMATE--                                       :rem 212
171 REM ****SCHERMO # 1****                                :rem 50
173 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"; :rem 177
175 FORT=1TO4:PRINT!"SPC(19)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
    { 2 SPAZI}!";                                           :rem 63
177 PRINT!"SPC(18)"!!!{ 2 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";:N
    EXT                                                     :rem 32
179 PRINT!"SPC(18)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!{ 2 SPAZI}!";
    :rem 169
181 PRINTCHR$(156)"#####"CHR$(28)"$"CHR$(31)"
    ""CHR$(28)"$"CHR$(156)"#";                             :rem 204
183 RETURN                                                  :rem 124
185 REM ****SCHERMO # 2****                                :rem 56
187 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";:FORT=1
    TO2                                                     :rem 110
189 PRINT!"SPC(8)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"SPC(12)"!!!SPC(
    6)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!{ 2 SPAZI}!";                   :rem 214
191 PRINT!"!!!!"SPC(14)"!!!!"SPC(4)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
    "SPC(16)"!!!";                                          :rem 23
193 PRINT!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!{ 2 SPAZI}!!"SPC(19)"!!!
    { 2 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";:NEXT   :rem 146

```

```

195 PRINTCHR$(28)"$"CHR$(31)""CHR$(28)"$"CHR$(156)####
#####";:rem 159
197 RETURN:rem 129
199 REM ****SCHERMO # 3****:rem 62
201 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}";:rem 211
203 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"SPC(11)!!"SPC(7)"!!!!
!!!!!! !! !!!!! !";:rem 253
205 PRINT"! "SPC(11)"!! ! "SPC(5)"!! !!!!!!!!!!!!!!! !!!!!
{ 12 SPAZI}! ! "SPC(5)"!";:rem 124
207 PRINT"!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!! !!"SPC(12)"! ! "SPC(5)"!! !
!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!";:rem 157
209 PRINT"! "SPC(14)"! ! { 3 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ! ! !!
"SPC(16)"! ! !";:rem 228
211 PRINT"! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ! !!"SPC(18)"! !!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!! !";:rem 15
213 PRINT"!!!!!!!!!"SPC(13)"!!"SPC(8)"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
{ 2 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";:rem 191
215 PRINTCHR$(28)"$"CHR$(31)""CHR$(28)"$"CHR$(156)####
#####";:rem 152
217 RETURN:rem 122
219 REM ****SCHERMO # 4****:rem 56
221 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";:rem 171
223 PRINT"! !{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}
!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!";:rem 38
225 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!
! ! ! ! ! ! ! !!!!!";:rem 172
227 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!
{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 4 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!";:rem 207
229 PRINT"! "SPC(20)"!! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! !{ 3 SPAZI}
!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!!!!!!";:rem 166
231 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!
! ! ! ! ! ! ! !!!!!";:rem 169
233 PRINT"!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!
{ 4 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!{ 2 SPAZI}!";:rem 254
235 PRINTCHR$(156)#####CHR$(28)"$"CHR$(31)
""CHR$(28)"$";:rem 154
237 RETURN:rem 124

```

Un nuovo gioco per il vostro vecchio TI.

Si tratta di una variante della celeberrima situazione che vi vede impersonare un rettile filiforme che deve districarsi tra gli ostacoli più

impervi quali rocce di ogni tipo, e pericolosi ragni (da quando in qua i ragni uccidono i serpenti?!)

Vedete di riuscire a cavarvela per leggervi il prossimo numero di Pa-persoft.

```
100 REM
110 REM
120 REM
130 CALL CLEAR
140 RANDOMIZE
150 PRINT "SERPENTE": : : :
160 PRINT "tasti di controllo": :
170 PRINT "E = alto"
180 PRINT "X = basso"
190 PRINT "S = sinistra"
200 PRINT "D = destra": :
210 INPUT "Premi enter per iniziare":NUL$
220 DIM MEM(32,32)
230 REM DEFINIZIONE CARATTERI
240 CALL COLOR(14,16,1)
250 CALL CHAR(130,"183C7EFFFF7E3C18")
260 CALL CHAR(136,"8124997E187E9924")
270 CALL COLOR(15,4,1)
280 CALL CHAR(144,"387EFFFFFFFFFFFF7E")
290 X=4
300 Y=4
310 K=68
320 CALL SCREEN(2)
330 CALL CLEAR
340 REM POSIZIONE ROCCE E RAGNI
350 FOR J=1 TO 29
360 R1=INT(RND*24+4)
370 R2=INT(RND*23+1)
380 IF MEM(R2,R1)=2 THEN 360
390 MEM(R1,R2)=2
400 CALL HCHAR(R2,R1,136)
410 NEXT J
```

```

420 FOR J=1 TO 20
430 R1=INT(RND*24+4)
440 R2=INT(RND*23+1)
450 MEM(R2,R1)=3
460 CALL HCHAR(R2,R1,144)
470 NEXT J
480 CALL COLOR(13,7,1)
490 IF X<1 THEN 770
500 IF Y<4 THEN 790
510 IF X>24 THEN 810
520 IF Y>28 THEN 830
530 CALL SOUND(50,262,7)
540 CALL HCHAR(X,Y,130)
550 IF MEM(X,Y)<>2 THEN 580
560 SC=SC+10
570 IF SC/280=INT(SC/280)THEN 920
580 IF MEM(X,Y)=3 THEN 860
590 MEM(X,Y)=3
600 REM DA CHE PARTE?
610 CALL KEY(0,KY,S)
620 IF S=0 THEN 640
630 K=KY
640 IF K=88 THEN 690
650 IF K=68 THEN 710
660 IF K=69 THEN 730
670 IF K=83 THEN 750
680 GOTO 490
690 X=X+1

700 GOTO 490
710 Y=Y+1
720 GOTO 490
730 X=X-1
740 GOTO 490
750 Y=Y-1
760 GOTO 490
770 X=1
780 GOTO 840
790 Y=4
800 GOTO 840
810 X=24
820 GOTO 840
830 Y=28
840 MEM(X,Y)=0
850 GOTO 490
860 CALL SOUND(1000,-5,2)
870 CALL SCREEN(16)

```

```

880 PRINT "punteggio";SC: : : :
890 INPUT "giochi ancora? (Y/N)":Q$
900 IF (SEG$(Q$,1,1)="N")+(SEG$(Q$,1,1)="n")THEN 980
910 SC=0
920 FOR J=1 TO 32
930 FOR K=1 TO 32
940 MEM(J,K)=0
950 NEXT K
960 NEXT J
970 GOTO 220
980 END

```

Papersprites

Extended Basic

TI-99/4A

Digitando queste pochissime righe avrete a disposizione un eccellente esempio di come si possono utilizzare le ottime possibilità di gestione degli sprites del vostro buon vecchio TI: vi verrà infatti mostrata la costruzione di un

esempio di animazione.

Volendo, questo brevissimo listato vi servirà anche per l'inserimento di subroutine di animazione per i vostri giochini (che poi non mancherete di inviare alla redazione di Papersoft).

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(11)
190 CALL CHAR(96,"000F1F3F7171FFFFFFFF37178_ 1F0F0300F0F8F
C8E8EFFFFFFFFCF8E1E3CF8F0C0")
200 CALL CHAR(100,"3F70E0C080020000000000000000C0F0FC0E07
030110000000000000000000030F")
210 CALL CHAR(108,"3F70E0C080040000000000000000C0F0FC0E07
03012000000000000000000000030F")
220 CALL CHAR(112,"000000008E8E40404048840300000000C000000
0071710202021221C000000030")
230 CALL CHAR(116,"3F70E0C080080000000000000000C0F0FC0E07
03014000000000000000000000030F")

```

```

240 CALL CHAR(124,"00000000E0001010301040B0483E03000000000
70008080C08020D020C1070C")
250 CALL CHAR(132,"00000000E0001010301040B0480E33000000000
70008080C08020D02001C70C")
260 CALL COLOR(12,2,2)
270 CALL HCHAR(11,15,120,4):: CALL HCHAR(12,15,120,4):: C
ALL HCHAR(13,15,120,4):: CALL HCHAR(14,15,120,4)
280 CALL MAGNIFY(4)
290 CALL SPRITE(#1,32,1,81,255,#2,32,1,81,255,#3,32,1,81,
255,#4,32,1,81,255)
300 CALL SPRITE(#5,124,7,81,113)
310 CALL SPRITE(#6,108,6,81,113)
320 CALL SPRITE(#7,112,16,81,113)
330 CALL SPRITE(#8,96,10,81,113)
340 FOR X=1 TO 4 :: DISPLAY AT(24,1)BEEP:"PREMI ENTER";:
ACCEPT AT(24,13):A$ :: CALL MOTION(#X,-2,0):: NEXT X
350 FOR X=1 TO 1000 :: NEXT X :: CALL DELSPRITE(#1,#2,#3,
#4)
360 DISPLAY AT(24,1):"
370 CALL PATTERN(#6,100):: D=70 :: GOSUB 430
380 CALL PATTERN(#6,108):: D=20 :: GOSUB 430
390 CALL PATTERN(#5,132):: D=10 :: GOSUB 430
400 CALL PATTERN(#6,116):: D=70 :: GOSUB 430
410 CALL PATTERN(#6,108):: D=20 :: GOSUB 430
420 CALL PATTERN(#5,124):: D=10 :: GOSUB 430 :: GOTO 370
430 FOR TD=1 TO D :: NEXT TD :: RETURN

```

Papermerin

Basic

Si tratta di un rompicapo già noto con 511 possibili configurazioni di partenza.

Scopo del gioco è "accendere" (rendere dello stesso colore) tutti e nove i quadratini che vi verranno mostrati, tranne quello centrale.

Per fare questo ci sono delle regole abbastanza semplici che però non farebbero altro, se spiegate per iscritto, che complicarvi le cose. Insomma è uno di quei classici giochi in cui provando si impara.

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM

```

```

140 REM
150 REM
160 REM
170 DIM A(3,3)
180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(16)
200 CALL COLOR(2,2,1)
210 CALL COLOR(3,9,9)
220 PRINT "VOLETE LE ISTRUZIONI? (S/N) "
230 CALL KEY(0,R,S)
240 IF S=0 THEN 230
250 IF R=78 THEN 270
260 GOSUB 1010
270 GOSUB 810
280 GOTO 370
290 REM
300 S=0
310 FOR I=1 TO 3
320 FOR J=1 TO 3
330 S=S+A(I,J)
340 NEXT J
350 NEXT I
360 IF S=0 THEN 1140
370 CALL KEY(0,R,S)
380 IF S=0 THEN 370
390 CALL SOUND(240,1409,0)
400 IF R=83 THEN 730
410 IF (R-81)*(R-69)*(R-67)*(R-90)=0 THEN 650
420 IF R=65 THEN 560
430 IF R=68 THEN 590
440 IF R=87 THEN 470
450 IF R=88 THEN 500
460 GOTO 370
470 REM
480 I=1
490 GOTO 510
500 I=3
510 FOR J=1 TO 3
520 A(I,J)=(A(I,J)=0)
530 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
540 NEXT J
550 GOTO 290
560 REM
570 J=1
580 GOTO 600
590 J=3
600 FOR I=1 TO 3
610 A(I,J)=(A(I,J)=0)
620 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
630 NEXT I
640 GOTO 290

```

```

650 REM
660 FOR I=1 TO 3 STEP 2
670 FOR J=1 TO 3 STEP 2
680 A(I,J)=(A(I,J)=0)
690 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
700 NEXT J
710 NEXT I
720 GOTO 290
730 REM
740 FOR I=1 TO 3
750 FOR J=1 TO 3
760 A(I,J)=(A(I,J)=0)
770 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
780 NEXT J
790 NEXT I
800 GOTO 290
810 REM
820 CALL CLEAR
830 PRINT "QWE":"ASD":"ZXC": : : : : :
840 PRINT "A,D cambiano lati verticali":
850 PRINT "W,X cambiano orizzontali":
860 PRINT "Q,E,Z,C cambiano gli angoli"
870 PRINT "S cambia tutti i punti"
880 S=0
890 FOR I=1 TO 3
900 FOR J=1 TO 3
910 RANDOMIZE
920 A(I,J)=INT(2*RND-1)
930 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
940 S=S+A(I,J)
950 NEXT J
960 NEXT I
970 IF S<>0 THEN 1000
980 A(3,3)=-1
990 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,120+A(I,J))
1000 RETURN
1010 REM
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "O O O      RIMPIAZZIA GLI O CON      DEI
', '      "
1040 PRINT "O O O      UTILIZZA I
      TASTI QWE"
1050 PRINT "O O O      ASD
      ZXC": :
1060 PRINT " I tasti A o D cambiano      un lato vertical
e": :
1070 PRINT " I tasti W o X cambiano      un lato orizzont
ale": :
1080 PRINT " I tasti Q,E,Z,C cambiano i quattro angoli":
:
```

```

1090 PRINT " Il tasto S cambia tutti i punti": :
1100 PRINT "PREMI ENTER"
1110 CALL KEY(0,R,S)
1120 IF R<>13 THEN 1110
1130 RETURN
1140 REM
1150 CALL CLEAR
1160 PRINT "BRAVO"
1170 CALL SOUND(500,659,0,523,2,262,2)
1180 CALL SOUND(500,659,0,523,2,330,2)
1190 CALL SOUND(500,698,0,587,2,440,2)
1200 CALL SOUND(500,794,0,659,2,392,2)
1210 CALL SOUND(500,794,0,659,2,262,2)
1220 CALL SOUND(500,698,0,587,2,220,2)
1230 CALL SOUND(500,659,0,523,2,196,2)
1240 CALL SOUND(500,587,0,494,2,247,2)
1250 CALL SOUND(500,523,0,440,2,247,2)
1260 CALL SOUND(500,523,0,440,2,262,2)
1270 CALL SOUND(500,587,0,494,2,175,2)
1280 CALL SOUND(500,659,0,523,2,220,2)
1290 CALL SOUND(750,659,0,523,2,220,2)
1300 CALL SOUND(235,587,0,494,2,196,2)
1310 CALL SOUND(1000,587,0,494,2,196,2)
1320 CALL CLEAR
1330 PRINT "UN'ALTRA PARTITA? (S/N)"
1340 CALL KEY(0,R,S)
1350 IF S=0 THEN 1340
1360 IF R=83 THEN 270
1370 CALL CLEAR
1380 STOP

```

Il labirinto degli spettri

16/48K

Disinfestate una volta per tutte il labirinto dagli spettri che vi si sono stabiliti, aggirandovi con un grosso crocifisso per i vasti locali. Potete spostarvi con i tasti "Q" e "A" (alto e basso) e "O" e "P" (sinistra e destra rispettivamente), fino a raggiungere il fantasma in fuga; a quel

*punto, premendo il tasto "SPACE" disintegrerete la malvagia (ma è malvagia?) presenza una volta per tutte. Attenzione però, il tempo lavora a favore dei fantasmi, e dovrete correre con agilità se vorrete aver ragione di loro.
Da salvare con GO TO 9000.*

```

1 REM *****
2 REM LABIRINTO DEGLI SPETTRI
3 REM *****
4 RESTORE : INVERSE 0: FLASH 0: BRIGHT 0: BORDER 2: PAPER 0: INK 0
: OVER 1: CLS : INK 8
5 POKE 23658,8: GO SUB 7000
11 INK 5: BRIGHT 1
12 PLOT 0,158: DRAW 255,0: PLOT 0,157: DRAW 255,0: PLOT 0,156:
DRAW 255,0
19 INK 7: BRIGHT 1
40 LET SE=0: LET F=0: LET T=0: LET G=0: LET S=0: LET X=16: LET Y=10

50 IF SE=1 OR SE=3 OR SE=5 OR SE=7 OR SE=9 OR SE=11 OR SE=13 OR SE=
15 OR SE=17 OR SE=19 OR SE=21 OR SE=23 OR SE=25 OR SE=27 OR SE=2
9 OR SE=31 THEN RESTORE 7605: BEEP 1,56: GO SUB 7599
51 IF SE=2 OR SE=4 OR SE=6 OR SE=8 OR SE=10 OR SE=12 OR SE=14 OR SE
=16 OR SE=18 OR SE=20 OR SE=22 OR SE=24 OR SE=26 OR SE=28 OR SE=
30 THEN RESTORE 7570: BEEP 1,56: GO SUB 7560
90 LET R=INT (RND*13)+6: LET U=INT (RND*26)+3: PRINT AT R,U;" ":
PRINT INK 7; PAPER 0; OVER 0; BRIGHT 1; AT R,U;"B"
95 PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1; AT 0,1;"PUNTI = ";S:
PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1; AT 0,20;"SPETTRI = ";G
96 PRINT OVER 0; INK 0; PAPER 6; BRIGHT 1; FLASH 1; AT 1,12;"TEMPO
=";T
100 POKE 23672,0: POKE 23673,0
140 PRINT OVER 1; INK 6; BRIGHT 1; AT Y,X;CHR$ 144
150 BEEP .002,45
160 PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1; AT 0,9;S: PRINT OVER 0;
INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1; AT 0,30;G
161 PRINT OVER 0; INK 0; PAPER 6; BRIGHT 1; FLASH 1; AT 1,20;T
200 LET ZX=INT (RND*8)
210 OVER 0: IF ZX=1 OR ZX=6 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R,U-1)
<>69 THEN LET U=U-1
215 OVER 0: IF ZX=2 OR ZX=5 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R,U+1)
<>69 THEN LET U=U+1
217 OVER 0: IF ZX=3 OR ZX=8 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R-1,U)
<>69 THEN LET R=R-1
218 OVER 0: IF ZX=4 OR ZX=7 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R+1,U)
<>69 THEN LET R=R+1
219 PRINT AT R,U; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 0;"B"
381 IF T>=70 THEN BEEP 2,45: PRINT INK 1; PAPER 7; BRIGHT 1;
FLASH 1; OVER 0; AT 10,8;"G-A-M-E O-V-E-R": FOR A=0 TO 69:
BEEP .006,A: NEXT A: STOP
510 PRINT BRIGHT 1; INK 6; OVER 1; AT Y,X;CHR$ 144
524 IF INKEY$="O" AND ATTR (Y,X-1)<>69 THEN LET X=X-1
525 IF INKEY$="P" AND ATTR (Y,X+1)<>69 THEN LET X=X+1
526 IF INKEY$="Q" AND ATTR (Y-1,X)<>69 THEN LET Y=Y-1
527 IF INKEY$="A" AND ATTR (Y+1,X)<>69 THEN LET Y=Y+1
530 IF INKEY$=" " AND Y=R AND X=U THEN LET S=S+50: LET G=G+1: FOR A
=0 TO 7: PRINT OVER 0; INK A; AT Y,X;"E"; AT Y,X;" "; AT Y,X;"#";
AT Y,X;" ": BEEP .001,A*9: NEXT A: GO TO 90
532 PRINT BRIGHT 1; INK 6; OVER 0; AT Y,X;CHR$ 144
540 IF G>=10 THEN LET G=0: LET SE=SE+1: LET T=0: PRINT AT 0,29;"
": PRINT AT 1,19;" ": GO TO 50
566 LET F=F+0.2
569 IF F>=1 THEN LET F=0: LET T=T+1
570 GO TO 160
7000 REM UDG
7010 FOR B=1 TO 4: READ P$
7020 FOR N=0 TO 7: READ UDG
7030 POKE USR P$+N,UDG

```

```

7040 NEXT N
7050 NEXT B
7100 DATA "A",60,36,231,153,153,231,36,60
7110 DATA "E",145,82,0,192,3,0,74,137
7120 DATA "B",56,124,214,214,254,254,170,170
7130 DATA "C",0,255,129,129,255,129,129,255
7550 REM SCHERMO 1
7560 FOR N=4 TO 21: READ A$: FOR M=1 TO 30: PRINT AT N,M;" "
7562 IF A$(M)="A" THEN PRINT BRIGHT 1; OVER 0; INVERSE 0; FLASH 0;
      PAPER 0; INK 5;AT N,M;"C"
7563 NEXT M
7564 NEXT N
7570 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7571 DATA "A...A.....A"
7572 DATA "A..AA....A....A...A..A.A.A"
7573 DATA "A...A.A..AA....AA..A.AA..A.A.A"
7574 DATA "A..AA.AAA.....A....A.AA..A.AAA"
7575 DATA "A.A..A.....A..AA..A..A....A"
7576 DATA "A.....A.A....A..A.AA.AA..AA.A"
7577 DATA "A..AAA.....A....A..A.A..A.A"
7578 DATA "A.....A.....AA...AA.AA.A.A"
7579 DATA "A..AA....A....A..AA.A.....A.A"
7580 DATA "A...A....A...AA..AAA.A.AA.A.A"
7581 DATA "A...A.....AA.A.A..A....A.A.A"
7582 DATA "A...A.....A.....A..A.A"
7583 DATA "A..A.....AAA..A....A..AA.A.A"
7584 DATA "AA.....AA.....AA.A...A.AA..A.A"
7585 DATA "A...AAA.....AA..A.A..A....A.A"
7586 DATA "A...A.....A..A.....A"
7589 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7590 RETURN
7599 CLS : REM SCHERMO 2
7600 FOR N=4 TO 21: READ A$: FOR M=1 TO 30
7601 IF A$(M)="A" THEN PRINT BRIGHT 1; OVER 0; INVERSE 0; FLASH 0;
      PAPER 0; INK 5;AT N,M;"C"
7603 NEXT M
7604 NEXT N
7605 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7606 DATA "AA..A....AA....A.....A....AA"
7607 DATA "A...A.A.A.AAAA..A.AAAA.A.A.A.A"
7608 DATA "AA..A..A.....AAA..A..A.A.A.A.A"
7609 DATA "A...A.A.A.....A..A.A.A.A....A"
7610 DATA "A..A.....AAAA.....A.A.A.A.A"
7611 DATA "A...A..AA.A.AA.A..AA.A.A.A.AA.A"
7612 DATA "AA...A..A....A..A....A.....A"
7613 DATA "AA.A..A....AA.A.A.AAA.A..AA.A.AA"
7614 DATA "AA.A.....AAAA..A..A...A....AA"
7615 DATA "A..A.A.AA.A...A.A....A.AA....AA"
7616 DATA "AAAA.A.A....A...A.A.A..A..A.A"
7617 DATA "A.A....A..A.AA..A.A..A.A...AAA"
7618 DATA "A.A.AAAA.....A..A..A.A.A.A.A"
7619 DATA "A...A..A....A..A..A.A.AA....AA"
7620 DATA "AA.....AAAA.A.A.A....A.A.A.A"
7621 DATA "A...AA.....A.A.A....A.A.A.A.A"
7622 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7625 RETURN
9000 REM salva
9010 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: OVER 0: FLASH 0: BRIGHT 0: CLS
9020 PRINT AT 10,0;"FAI PARTIRE IL REGISTRATORE -RECE PREMI UN TASTO
      PER SALVARE... "
9030 SAVE "SPETTRI" LINE 4

```

```

9040 CLS : PRINT AT 10,0;"RIAVVOLGI IL NASTRO, ED AVVIA ILREGISTRATOR
      E-PLAY PER VERIFICARE"
9050 VERIFY "SPETTRI"
9060 CLS : PRINT AT 10,14; FLASH 1; PAPER 2; INK 6;"O.K."
9070 PAUSE 0: RUN

```

Stuntman

16/48K

Chi non vorrebbe provare, almeno una volta nella vita, a fare lo stuntman, il cascatore di professione. Strettamente abbarbicati alla moto, potrete oltrepassare in volo una fila interminabile di autobus, senza tuttavia correre i rischi cui va tipicamente incontro chi fa questo mestiere (avete mai conosciuto uno stuntman che abbia 60 anni?). Quando avviate il gioco vi troverete davanti due rampe ed una lunghissima fila di autobus a due

piani; premete un tasto qualsiasi per far salire la velocità del vostro veicolo e rilasciate il tasto quando pensate di aver raggiunto la velocità ottimale. Il problema è che non si deve andare troppo forte, altrimenti ci si schianta lo stesso; è invece necessario azzeccare la giusta velocità.

Dopo aver copiato il listato digitate come comando diretto GO TO 9900: accederete così alla routine di salvataggio e verifica.

```

1 REM -----
2 REM -   S T U N T M A N   -
3 REM -----
5 CLEAR 31999
6 POKE 23658,0
7 BEEP .1,10: GO SUB 9000
10 RANDOMIZE : LET sc=0: LET li=3
15 LET bus=INT (RND*17)+2
20 GO SUB 1000
21 RANDOMIZE USR 32069
30 LET m=0
32 PRINT AT 1,11;"0 km/h"
35 IF INKEY$="" THEN GO TO 35
40 LET m=m+5+INT (RND*6)
41 BEEP .17,-50
45 IF m>170 THEN LET m=170
50 PRINT AT 1,11;m;" km/h"
60 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 40
65 LET mp=m
70 LET z=INT (RND*11)
80 LET m=m+(z-5)-40
90 LET j=9+INT (m/7.5+.5)
91 FOR o=1 TO 100: NEXT o
100 IF m<-5 THEN LET j=6

```

```

110 FOR n=1 TO 3
120 PRINT PAPER 6;AT 10,n-1;" ";AT 10,n-1;" FG"
121 BEEP .1,-50
130 NEXT n
140 FOR o=10 TO 15: BEEP .01,o: NEXT o: PRINT AT 10,3;" ";AT 9,5;"I
H";AT 9,5;" ";AT 8,6;"IH": POKE 32046,10: RANDOMIZE USR 32044
160 IF j=6 THEN GO TO 200
170 FOR n=6 TO j
180 PRINT AT 8,n-1;" ";AT 8,n;" IH"
190 NEXT n
200 FOR o=1 TO 5: BEEP .01,j: NEXT o: PRINT AT 8,j;" ";AT 9,j+1;"I
H";AT 9,j+1;" ";AT 10,j+2;"IH"
220 IF j<>bus+7 THEN GO TO 2000
230 POKE 32071,1: RANDOMIZE USR 32069: FOR n=j+3 TO 29: PRINT AT 10,
n-1;" ";AT 10,n;" FG": BEEP .1,-50: BEEP .01,45: BEEP .01,55:
BEEP .1,-59: NEXT n: POKE 32071,5
260 PRINT AT 10,29;"FG ": RANDOMIZE USR 32000
270 RANDOMIZE USR 32022: BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
280 PRINT AT 4,11;"BEL SALTO"
290 PRINT AT 6,2;"HAI PASSATO I ";bus;" BUS ALLA"
300 PRINT AT 8,6;"VELOCITA' DI ";mp;" km/h"
310 FOR x=1 TO 400: NEXT x
311 LET sc=sc+100
312 LET li=li+1
313 RANDOMIZE USR 32022: CLS
319 GO TO 15
999 STOP
1000 BORDER 5: PAPER 6: INK 0: CLS
1010 PRINT AT 11,0; INK 3;"{G5}{30SG8}{SG5}"
1020 PRINT AT 10,5;"AB"
1030 FOR n=7 TO bus+6
1040 PRINT AT 10,n;"E": NEXT n
1050 PRINT AT 10,bus+7;"DC"
1060
1070 FOR o=3 TO 5: FOR l=0 TO 31: PRINT AT o,l; INK 0; PAPER (INT (
RND*5)+2);"L": NEXT l: NEXT o
1080 PLOT 0,152: DRAW 255,0
1090 DRAW 0,-32
1092 DRAW -255,0
1093 DRAW 0,32
1094 PLOT 0,128: DRAW 255,0: PLOT 0,120: DRAW 255,0
1096 PRINT AT 6,8; BRIGHT 1; OVER 1;"S T U N T M A N";AT 6,0; OVER 1;
BRIGHT 0; PAPER 7;"{32SG8}"
1099 PRINT AT 14,10; PAPER 3; INK 7;"PUNTI:";sc;" ";AT 16,11; PAPER 3
; INK 7;"VITE:";li
1100 RETURN
2000 FOR n=1 TO 10: POKE 32046,INT (RND*10)+1: LET l=USR 32044:
BEEP .1,-50: BEEP .1,-50: PRINT AT 10,j+2; O l; BRIGHT 1;
FLASH 1;"JK";AT 10,j+2; OVER 1;"KJ": NEXT n
2010 RANDOMIZE USR 32022: BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
2020 PRINT AT 4,6; PAPER 2; INK 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"TI SEI SCHIANTA
TO !!!"
2040 FOR j=1 TO 300: NEXT j: LET l=USR 32022
2050 LET li=li-1
2055 IF li<=0 THEN GO TO 3000
2060 GO TO 20
3000 CLS : BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
3005 FOR z=0 TO 8: POKE 32046,12: LET l=USR 32044: BEEP .1,-50:
BEEP .1,-45: PRINT INK 6;AT 14,z;" I TUOI PUNTI: ";sc: PRINT
AT 14,z+19;" IH": NEXT z

```

```

3010 FOR z=0 TO 29: POKE 32046,INT (RND*5)+1: LET l=USR 32044: BEEP .
    1,-50: BEEP .1,-45: PRINT INK 7;AT 12,z;" HAI ESAURITO LE VITE!
    !! " (z+1); "IH": NEXT z
3020 RANDOMIZE USR 32000: INPUT "Un'altra partita (s/n)?" ;s$
3030 FOR j=30 TO 0 STEP -1: POKE 32046,2: LET l=USR 32044: PRINT AT 1
    2,j;"FG ";AT 14,j;"FG ": NEXT j
3041 IF s$="n" THEN PRINT AT 12,0;" ": FOR z=0 TO 8: POKE 32046,12
    : LET l=USR 32044: BEEP .1,-50: BEEP .1,-45: PRINT INK 6;AT 14,
    z;" CIAO... ": PRINT AT 14,z+13;" IH": NEXT z: STOP
3042 IF s$="s" THEN LET s=0: GO TO 10
3043 GO TO 3020
9000 REM udg e l/m
9010 FOR i=USR "a" TO USR "i"+7
9012 READ x: POKE i,x: NEXT i
9015 DATA 0,0,3,12,48,64,255,0
9016 DATA 31,97,129,1,1,1,255,0
9017 DATA 0,0,128,96,24,6,255,0
9018 DATA 248,134,129,128,128,128,255,0
9019 DATA 62,85,127,127,85,127,127,34
9020 DATA 3,3,1,1,27,38,37,26
9021 DATA 128,136,249,40,88,228,228,24
9022 DATA 136,220,178,210,204,128,0,0
9023 DATA 0,1,13,18,45,19,18,12
9030 FOR i=0 TO 7: POKE USR "j"+i,INT (RND*254)+1: NEXT i
9040 FOR i=0 TO 7: POKE USR "k"+i,INT (RND*254)+1: NEXT i
9050 FOR i=0 TO 7: READ a: POKE USR "l"+i,a: NEXT i
9060 DATA 124,130,170,130,84,68,56,254
9100 FOR x=32000 TO 32101
9105 READ a: POKE x,a: NEXT x
9110 DATA 33,0,60,58,120,92,71,62,24,211,254,62,0,211,254,16,254,43,1
    88,32,238,201
9120 DATA 22,0,33,0,64,126,203,63,119,35,62,88,188,32,246,20,62,9,186
    ,32,237,201
9130 DATA 33,200,21,6,40,0,17,0,0,197,229,205,181,3,225,193,43,43,43,
    43,43,43,16,238,201
9140 DATA 33,4,5,6,128,17,1,0,197,229,205,181,3,225,193,35,35,35,35,3
    5,35,16,238,37,37,37,37,62,255,188,32,227,201
9200 BORDER 0: PAPER 5: INK 0: CLS : FOR f=100 TO 1 STEP -1: PLOT 132
    -f/2,105+f/2: DRAW f,0: NEXT f: FOR f=0 TO 40: PLOT 132-f,165-f:
    DRAW f*2,0: NEXT f
9210 FOR z=3 TO 23: POKE 32046,INT (RND*5)+1
9215 LET l=USR 32044
9220 BEEP .1,-50: BEEP .1,-45
9225 PRINT INK 1;AT 18,z;" IGIGIGIGIGIGIGIGIGIGIG" (z+1); "IH";AT 1
    9,z;" IG S T U N T M A NIG" (z+1); "IH";AT 20,z;" IGIGIGIGIGIG
    IGIGIGIGIGIG" (z+1); "IH"
9230 NEXT z
9240 FOR j=24 TO 29: BEEP .1,-50: BEEP .1,-55: BEEP .1,-45
9250 PRINT AT 18,j;" IH";AT 19,j;" IH";AT 20,j;" IH";: NEXT j
9260 PRINT AT 14,0;"Vuoi vedere le istruzioni (s/n)?"
9270 INPUT a$: IF a$="s" THEN GO TO 9400
9280 IF a$="n" THEN LET l=USR 32022: BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
    RETURN
9400 FOR j=29 TO 1 STEP -1: PRINT AT 18,j;"IG ";AT 19,j;"IG ";AT 20,j
    ;"IG "
9410 BEEP .1,-50: BEEP .1,-55: BEEP .1,-59: BEEP .1,-45
9420 NEXT j
9430 RANDOMIZE USR 32022
9440 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS

```


Novità Jackson.

**CON
CASSETTA**



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



La biblioteca che fa testo.

proposte Jackson, per chi fa dell'informatica una professione.

**Roberto Farabone
e Rosalba Viano**

LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque debba programmare un elaboratore.

cod. 539A Pag. 396 Lire 37.000

**Brian W. Kernighan,
Dennis M. Ritchie**

IL LINGUAGGIO C

Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.

cod. 541P Pag. 240 Lire 21.000

**Maurizio Matteuzzi,
Paolo Pellizzardi**

AMBIENTE UNIX

Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con



CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- ☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

n° _____

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____ Prov _____

Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

ORDINE
MINIMO
L. 50.000

Partita I.V.A. _____

una completa trattazione del linguaggio C.

Cod. 543P Pag. 198 Lire 19.000

Giuseppe Saccardi

RETI DI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELE- MATICI

Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servizi forniti alla telematica, allo stato attuale dell'arte.

Cod. 617P pag. 376 Lire 37.000

Daniel-Jean David

IL LINGUAGGIO ADA

Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della difesa degli U.S.A.

Cod. 540A Pag 208 - Lire 19.500



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

